

SCHWARZENEGGER

TOTAL  
RECALL

AMIGA



ATARI ST



ocean is a registered trademark of Ocean Software Limited

© 1990 CAROLCO PICTURES, INC.

## TOTAL RECALL

### SCENARIO

Quaid, after a terrifying visit to 'Rekall' and an unsuccessful 'memory implant' discovers that his life is a lie. His past is fiction and his true identity is shrouded in mystery. A mystery whose solution lies on the Red Planet of Mars.

At night he dreams of that distant world - he dreams of a beautiful woman - he dreams of his own death.

Now a hunted man, searching for the clues that will enable him to reach Mars and unravel the web of lies that are all that remains of his past.

A normally peaceful man in a world gone mad, he must resort to violent means to stay alive and regain his life, his past, his future and more importantly, his very soul. In doing so he can free the world from tyranny.

### LOADING

#### ATARI ST

Switch on the power to the computer and disk drive, then insert the disk into the drive. This program will then load automatically. Follow on-screen instructions.

#### AMIGA 500

Insert the disk in drive A and turn on the computer. The program will then automatically load and run.

#### AMIGA 1000

Insert the System disk. When the Workbench disk illustration appears insert the game disk. The program will then automatically load and run.

### CONTROLS

This is a one player game controlled by joystick only.

FIRE and DOWN will activate the armed combat.

FIRE and UP will return to unarmed combat.

- |        |                                     |
|--------|-------------------------------------|
| P      | - Pause game (press fire to resume) |
| ESCAPE | - Quit game                         |
| F8     | - Music off                         |
| F7     | - Music on                          |

#### CAR CHASE SECTION

Push the joystick in the appropriate direction to steer the car.

Press fire button to fire gun.

In the car chase sections there will be various icons which may be collected as follows:-

- |                    |                 |
|--------------------|-----------------|
| S                  | - Score Bonus   |
| A                  | - Auto Fire     |
| Skull & Crossbones | - Mystery Icon  |
| Red Pyramid        | - Invincibility |
| Heart              | - Extra Energy  |

## GAMEPLAY

### LEVEL ONE

Quaid must get from his hotel to a phone box on the far side of the city where he will receive further instructions. Along his way he must collect five vital objects to help him in his quest: a briefcase, passport, ticket to Mars, disguise and a surgical instrument for removal of implanted homing device.

Richter, the Chief of Police, and his cronies are waiting to stop him. Quaid must find a gun and cache of bullets to battle his way through or use his unarmed combat skills.

### LEVEL TWO

Having received his instructions Quaid commandeers a 'Johnny Cab' and must make his way to the derelict warehouse area where he can utilise the briefcase-video and learn further information regarding his past. Richter and his mobile police are in deadly pursuit.

### LEVEL THREE

A startling revelation lies within the video briefcase. It appears that the full answers to his questions lies on Mars. Now he must escape from the warehouse to the Spaceport to begin his journey.

### LEVEL FOUR

Upon arrival on Mars, Quaid is beset by Richter once again. He must now fight his way through 'Venusville' where he will contact Melina, possibly the mysterious woman from his dreams.

### LEVEL FIVE

Melina and Quaid meet Benny, a taxi driver who helps them escape from the pursuing forces. They must negotiate a dangerous route through the caverns of Mars until they discover the way to the Rebel hideout.

### LEVEL SIX

Their taxi discarded, Melina and Quaid must proceed on foot back through 'Venusville' down into the caverns to meet Kuato the rebel leader.

Along the route are switches that must be activated to open the doors into the alien reactor that is the heart of Quaid's dilemma. Lifts allow access to the higher levels but they are icon-controlled. The correctly shaped icon for each lift, or series of lifts must be found and dropped into the corresponding slot by the lift - without this the lifts are inert. Other icons will be found along the way. Each icon will be shown as an alien symbol. There are four of these to be collected.

Finding Kuato, Quaid will be given the key to the entrance to the reactor. Once you have used the key you will have access to the alien computer. This will display a panel containing the four alien symbols collected on your route through the complex. A cursor will allow you to manipulate the symbols one at a time. Positioning these in the correct order will open the final doors to the alien reactor. Between Quaid and his final confrontation are the last vestiges of Richter's armed forces.

Fight your way through then battle Richter himself on the lift up to the core room. Emerge victorious and within, you will find the villain behind your strife, Cohaaggen. Here in the core room, he has planted a bomb which will destroy the reactor and Mars' only chance of salvation.

## STATUS AND SCORING

Points are awarded as follows:-

AMMO	-	10 Bullets	200 points
GUN	-	10 Bullets	400 points
? Icon	-		500 points
HEART (restores 50% health)	-		400 points
UNARMED BADDIES	-		1000 points
PATROLS	-		3000 points
GUARDS	-		5000 points
WALLGUNS	-		2000 points

Extra energy will be awarded at 50,000 points and every 100,000 points thereafter.

If energy is full ammo will be awarded.

You only have one life, once your energy is depleted the game will be over.

## HINTS & TIPS

- \* Preserve your bullets for armed enemies, use punches for unarmed enemies.
- \* Collect the scanner which will show you the next nearest object.
- \* Learn the positions of enemy cars and avoid them.

## TOTAL RECALL

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights are reserved.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ THE INSTRUCTIONS FOR LOADING, CAREFULLY.

If for any reason you have difficulty in running the program you may contact our Ocean Helpline direct by telephoning 0626 332533.

However if you believe that the product is defective please return it direct to: Mr. Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester, M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply a replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no extra charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

## CREDITS

© 1990 Carolco Pictures Inc.

Programming by Fred O'Rourke and Bobby Earl

Graphics by Mark Jones Jnr., Mark Jones Snr., and Steve Cain.

Music by David Whittaker

Produced by D.C. Ward

© 1990 Ocean Software Limited.



Childline is the free national helpline for children and young people in trouble or danger. It provides a confidential counselling service for any child with any problem, 24 hours a day, every day of the year. Childline listens, comforts and protects.



## TOTAL RECALL

### SCENARIO

Quaid découvre que sa vie est un mensonge après avoir effectué une visite terrifiante à Rekall et subi une greffe de mémoire rejetée. Son passé est de la fiction et sa vraie identité est enveloppée de mystère, un mystère dont la solution se trouve la planète rouge, Mars. La nuit, il rêve de ce monde lointain, il rêve d'une belle femme, il rêve de sa propre mort.

C'est un homme surmené, à la recherche de pistes lui permettant de se rendre sur Mars et d'éclaircir le tissu de mensonges qui est tout ce qui reste de son passé.

C'est habituellement un homme pacifique dans un monde qui est devenu fou; il doit avoir recours à la violence pour rester en vie et reprendre sa vie, son passé, son futur et tout d'abord son âme propre. Il pourra de cette façon libérer le monde de la tyrannie.

### CHARGEMENT

#### ATARI ST

Mettez votre ordinateur et le lecteur de disques en fonction. Placez ensuite la disquette dans le lecteur. Ce programme se chargera alors automatiquement.

#### AMIGA 500

Placez la disquette dans le lecteur A et mettez l'ordinateur sous tension; le programme se chargera et se déroulera automatiquement.

#### AMIGA 1000

Insérez le disque système; à l'apparition de l'illustration du disque d'utilitaires, introduisez la disquette du jeu; le programme se chargera et se déroulera automatiquement.

### LES COMMANDES

C'est un jeu à un seul joueur contrôlé uniquement par joystick.

TIR et EN BAS activeront le combat armé.

TIR et EN HAUT vous permettront de revenir à un combat sans armes.

P	-	Pause le jeu (appuyez sur tir pour reprendre le jeu)
ESCAPE	-	Sortir du jeu
F8	-	Désélectionner Musique
F7	-	Sélectionner Musique

#### PARTIE DE POURSUITE DE VOITURES

Poussez le joystick dans la direction appropriée pour conduire la voiture.

Appuyez sur le bouton de tir pour tirer un coup de feu.

Dans chaque partie de poursuite de voiture, vous verrez divers icônes qui peuvent être ramassés de la façon suivante:

S	-	Bon point de score
A	-	Auto tir
Tête de mort	-	Ikône mystérieux
Pyramide rouge	-	Invincibilité
Coeur	-	Energie supplémentaire

## LE JEU

### NIVEAU UN

Quaid doit quitter son hôtel pour se rendre à une cabine téléphonique se trouvant dans la grande banlieue de la ville. Il emporte avec lui une serviette remplie d'objets utiles pour son voyage vers Mars. Richter, le préfet de police et ses copains l'attendent pour l'arrêter. Quaid devra faire preuve d'intelligence pour trouver des armes pour se défendre et de l'oxygène pour sa survie sur Mars. Celles-ci sont cachés dans des caisses dispersées le long de son chemin. S'il se blesse lors de sa recherche, il laisse tomber sa serviette. Il vous faudra la retrouver.

### NIVEAU DEUX

Après avoir reçu ses instructions, Quaid réquisitionne un Johnny Cab et doit se diriger vers l'entrepôt abandonné où il pourra utiliser sa serviette-védo et en apprendre davantage sur son passé. Richter et son unité mobile de police sont à sa poursuite pour le tuer.

### NIVEAU TROIS

Une révélation surprenante se trouve dans la serviette-védo. Il semble que toutes les réponses à ses questions sont sur Mars. Il doit alors s'échapper de l'entrepôt et se rendre à la base de lancement pour commencer son voyage.

### NIVEAU QUATRE

Une fois arrivé sur Mars, Quaid est à nouveau tenaillé par Richter. Il doit maintenant réussir à pénétrer dans "Venusville" où il pourra contacter Melins, qui est peut-être la femme mystérieuse de ses rêves.

### NIVEAU CINQ

Melina et Quaid rencontre Benny, un chauffeur de taxi qui les aide à se dérober à la police qui les poursuit. Ils devront surmonter les dangereux obstacles se trouvant sur leur chemin, en traversant les cavernes de Mars avant de découvrir le chemin vers la cachette de Rebel.

### NIVEAU SIX

Après s'être débarrassé de leur taxi, Melina et Quaid doivent revenir à pied en traversant Vénusville puis en descendant dans les cavernes pour rencontrer Kuato, le chef rebelle.

Le long de leur chemin se trouvent des commandes qu'ils doivent actionner pour ouvrir les portes les conduisant dans le réacteur ennemi, ce qui est le dilemme le plus cher de Quaid.

Des ascenseurs permettent d'accéder aux niveaux supérieurs mais ils sont contrôlés par des icônes. Il faut trouver l'icône correcte pour chacun des ascenseurs ou séries d'ascenseurs, et la placer dans la case correspondante à côté de l'ascenseur - autrement les ascenseurs ne seront pas activés. Vous trouverez d'autres icônes le long du chemin, celles-ci prenant la forme de symboles extra-terrestres. Il y a en tout quatre icônes à ramasser.

Lorsqu'il aura trouvé Kuato, Quaid recevra la clé permettant d'accéder au réacteur. L'usage de la clé vous donnera accès à l'ordinateur extra-terrestre. Celui-ci possède un panneau où se trouvent les quatre symboles extra-terrestres que vous avez ramassés le long de votre chemin à travers le complexe. Un curseur vous permettra de manipuler les symboles l'un après l'autre. S'il sont placés dans le bon ordre, les dernières portes menant au réacteur ennemi s'ouvriront. Entre Quaid et sa confrontation finale se trouvent les derniers vestiges des forces armées de Richter.

En trouvant Kuato, le lieu secret de la pièce centrale dans le coeur du réacteur leur sera révélé. Vous y trouverez le méchant derrière son arme, Cohaaggen. Là, dans la pièce centrale, il a installé une bombe qui détruira le réacteur et la seule chance de salut de la planète Mars.

## ETAT ET SCORE

Les points sont accordés de la façon suivante:

MUNITIONS	- 10 balles	200 points
FUSIL	- 10 balles	400 points
? Icône	-	500 points
COEUR (redonne 50% de santé)	-	400 points
MECHANTS NON ARMES	-	1000 points
PATROUILLES	-	3000 points
GARDES	-	5000 points
FUSILS MURAUX	-	2000 points

Vous serez récompensé par de l'énergie supplémentaire pour avoir obtenu 50.000 points et vous en recevrez tous les 100.000 points.

Si vous avez conservé toute votre énergie, des munitions vous seront accordées.

Vous disposez d'une seule vie; dès que votre réserve d'énergie est épuisée, le jeu est terminé.

## CONSEILS ET SUGGESTIONS

- \* Conservez vos balles pour les ennemis armés et utilisez vos poings pour combattre les ennemis non armés.
- \* Ramassez le scanner qui vous montrera l'objet le plus proche.
- \* Mémorisez les positions des voitures de l'ennemi et évitez-les.

## TOTAL RECALL

Le code de programmation, les représentations graphiques sont protégés par Ocean Software Limited. Ils ne peuvent être reproduits, enregistrés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation écrite préalable d'Ocean Software Limited. Tous droits de reproduction réservés pour tous pays.

## GENERIQUE

© 1990 Carolco Pictures Inc.

Programmation par Fred O'Rourke et Bobby Earl

graphismes par Mark Jones Jnr., Mark Jones Snr. et Steve Cain.

Musique par David Whittaker

Produit par D.C. Ward

© 1990 Ocean Software Limited.

## TOTAL RECALL SZENARIO

Nach einem schrecklichen Besuch bei 'Rekall' und einer fehlgeschlagenen Erinnerungsimplantation erkennt Quaid, daß sein ganzes Leben eine Lüge ist. Seine Vergangenheit ist nur eine Fiktion, und seine wirkliche Identität ist hinter einem Schleier aus Geheimnissen verborgen. Die Antworten zu seinen Fragen liegen auf dem roten Planeten Mars.

In der Nacht träumt von dieser weit entfernten Welt - träumt von einer schönen Frau - träumt von seinem eigenen Tod.

Er wird gejagt, und er sucht nach einer Möglichkeit, den Mars zu erreichen, um dort das Gespinnst von Lügen um seine Vergangenheit zu entwirren.

In dieser verrückt gewordenen Welt, muß ein eigentlich friedlicher Mensch zu brutalen und hinterhältigen Mitteln greifen, um zu überleben, und sein wirkliches Dasein, seine Vergangenheit, seine Zukunft, und vor allem seine Seele zurück zu bekommen. Bei seinem Kampf kann er die ganze Welt von der Tyrannei befreien.

## LADANWEISUNGEN

### ATARI ST

Schalten Sie Ihren Computer und das Diskettenlaufwerk ein. Legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein. Das Programm wird automatisch geladen - befolgen Sie bitte die Anweisungen am Bildschirm.

### AMIGA 500

Legen Sie die Diskette in das interne Laufwerk ein und schalten Sie den Computer an. Das Programm wird automatisch geladen.

### AMIGA 1000

Starten Sie den Computer mit der Systemdiskette. Wenn das WORKBENCH-Symbol erscheint, legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein. Das Programm wird automatisch geladen.

## STEUERUNG

Dies ist ein Spiel für eine Person, das mit einem Joystick gesteuert wird.

FEUER und ABWÄRTS aktiviert den bewaffneten Kampf.

FEUER und AUFWÄRTS schaltet auf unbewaffneten Kampf zurück.

P - Spielpause (Weiterspielen mit FEUER)

ESCAPE - Spiel beenden

F8 - Musik aus

F7 - Musik an

## VERFOLGUNGSJAGT

Zum Steuern des Fahrzeugs drücken Sie den Joystick in die gewünschte Richtung.

Zum Feuern mit der Waffe drücken Sie die Feuertaste.

Während der Verfolgungsjagd können Sie verschiedene Objekte aufnehmen:

S	- Bonus-Punkte
A	- Automatik-Feuer
Totenschädel und Knochen	- Geheimnis-Symbol
Rote Pyramide	- Unverwundbarkeit
Herz	- Zusatz-Energie



## SPIELABLAUF

### ABSCHNITT EINS

Quaid muß von seinem Hotel zu einer Telefonzelle auf der anderen Seite der Stadt kommen, wo er weiterführende Anweisungen erhalten soll. Auf dem Weg dorthin muß er fünf wichtige Objekte finden, die ihm bei seiner Aufgabe helfen: Ein Aktenkoffer, ein Paß, die Fahrkarte zum Mars, eine Verkleidung und ein chirurgisches Instrument zum Entfernen von implantierten Peilsendern. Der Polizeichef Richter und seine Gehilfen versuchen Quaid aufzuhalten. Unterwegs muß Quaid versuchen, Waffen und Munition zu finden, um sich damit den Weg freizuschließen, oder er muß auf seine Fähigkeiten im unbewaffneten Kampf vertrauen.

### ABSCHNITT ZWEI

Nachdem er seine Anweisungen erhalten hat, flieht Quaid in einem gestohlenen Automaten-Taxi. Richter verfolgt ihn mit Einheiten der mobilen Polizei. Quaid muß seine Verfolger in einer wilden Jagd abhängen.

### ABSCHNITT DREI

Das Video enthält eine erschreckende Offenbarung für Quaid. Die Antworten zu seinen Fragen liegen auf dem Mars. Er muß vom Lagerhaus zum Raumhafen flüchten, um dort seine Reise anzutreten.

### ABSCHNITT VIER

Nach der Ankunft auf dem Mars wird Quaid erneut von Richter verfolgt. Er muß sich seinen Weg durch 'Venusville' freikämpfen. Dort trifft er Melina - ist sie nicht die mysteriöse Frau aus seinen Träumen?

### ABSCHNITT FÜNF

Melina und Quaid treffen den Taxifahrer Benny, der ihnen bei der Flucht hilft. Sie müssen auf einem gefährlichen Weg die Höhlen des Mars durchqueren, und dabei den Weg zum Versteck der Rebellen finden.

### ABSCHNITT SECHS

Das Taxi ist kaputt. Zu Fuß muß Quaid durch die Höhlen zurück, um den Rebellenführer Kuato zu treffen. Auf dem Weg findet er versteckte Waffen, die er gut gebrauchen kann sowie Schlüssel, mit denen er die Türen zum Reaktor der Fremden öffnen kann. Die Fahrstühle führen in die oberen Ebenen, doch sie werden mit Symbolen gesteuert. Das richtige Symbol für einen oder mehrere Fahrstühle muß gefunden und in den entsprechenden Schlitz am Fahrstuhl eingeworfen werden - sonst funktionieren die Fahrstühle nicht. Auf dem Weg liegen auch andere Symbole, die das Zeichen der Fremden tragen. Vier dieser Symbole müssen gesammelt werden.

Quaid findet Kuato, von dem er den Schlüssel zum Eingang des Reaktors bekommt. Mit dem Schlüssel bekommen Sie Zugang zum Computer der Fremden. Auf seiner Anzeige werden die vier Symbole der Fremden abgebildet, die Sie auf dem Weg durch die Anlage gesammelt haben. Sie können die Symbole eins nach dem anderen bewegen, um sie in die richtige Reihenfolge zu bringen. Dann öffnet sich die letzte Tür zum Reaktor der Fremden. Zwischen Quaid und dem entscheidenden Kampf stehen die letzten Überreste von Richters bewaffneten Einheiten.

Kämpfen Sie sich den Weg frei, und besiegen Sie Richter auf dem Fahrstuhl zum Steuerraum. Anschließend finden Sie den Schurken, der hinter Ihrem Kampf steht: Cohaaggen. Hier, im Reaktorkern, hat er eine Bombe gelegt, die den Reaktor zerstören wird - und damit die einzige Rettung für den Mars.

## STATUS UND PUNKTEWERTUNG

Sie erhalten Punkte wie folgt:

Munition	- 10 Geschosse	200 Punkte
Gewehr	- 10 Geschosse	200 Punkte
?-Symbol	-	500 Punkte
Herz (erneuert 50% der Gesundheit)	-	400 Punkte
Unbewaffnete Gegner	-	1000 Punkte
Patrouillen	-	3000 Punkte
Wachen	-	5000 Punkte
Wand-Waffen	-	2000 Punkte

Bei 50.000 Punkten und anschließend alle 10.000 Punkte erhalten zusätzliche Energie.

Bei voller Energie erhalten Sie zusätzliche Munition.

Sie haben nur ein Leben. Das Spiel ist zu Ende, sobald Ihre Energie verbraucht ist.

## TIPS UND TRICKS

- \* Sparen Sie die Geschosse für bewaffnete Gegner. Bekämpfen Sie unbewaffnete Gegner mit den Fusten.
- \* Besorgen Sie sich das Ortungsgert, mit dem Sie die Objekte schneller finden.
- \* Merken Sie sich die Standorte der gegnerischen Fahrzeuge, und umgehen Sie sie.

## TOTAL RECALL

Programmcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Copyright von Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited weder vervielfältigt noch verliehen oder in irgendeiner Form übertragen werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

## DANKSAGUNGEN

© 1990 Carolco Pictures Inc.

Programmierung von Fred O'Rourke und Bobby Earl.

Grafiken von Mark Jones Jnr., Mark Jones Snr. und Steve Cain.

Musik von David Whittaker.

Deutsche Anleitung von Gunnar Binder

Produziert von D.C. Ward

© 1990 Ocean Software Limited